BIG | Building Inclusive environments for all Generations

# NA CELOWNIKU

Karin Stiehr (ISIS, Frankfurt), partnerka projektu i inicjatorka projektu BIG: opowiada, jak narodził się pomysł złożenia wniosku BIG Game i jakie są jej dotychczasowe doświadczenia związane z projektem.

Javier Ganzarain i Willeke van Staalduinen (AFEdemy) są koordynatorami projektu BIG Game. Krótko przedstawią główne cele BIG Game i swoje spojrzenie na to, jak będzie gra wyglądać.

# O PROJEKCIE

## O PROJEKCIE

Projekt BIG gra edukacyjna jest projektem w ramach europejskiego programu Erasmus+, który koncentruje się na włączeniu społecznym ludzi. W ramach projektu tworzymy dwuwymiarową grę wirtualną.

Gracz może spotkać i rozwiązać wyzwania bohaterów gry, takie jak: niedostępne mieszkanie dla wózka inwalidzkiego, pakowanie zakupów do samochodu podczas opieki nad dzieckiem czy wizyta w restauracji z dysfunkcją wzroku. Opracujemy również metodologię warsztatową pozwalającą na wykorzystanie gry we wspólnych szkoleniach.

## WYNIKI

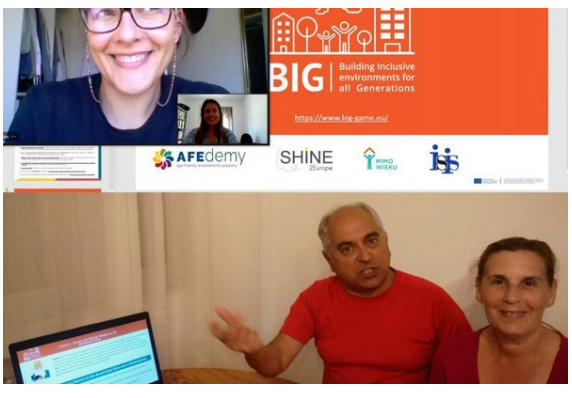
- Edukacyjna gra online 2D dla pojedynczych graczy. Gra BIG zawiera pięć postaci z różnymi rodzajami niepełnosprawności lub innymi ograniczającymi uwarunkowaniami: osoba z problemami ruchowymi, z demencją, w ciąży, w izolacji społecznej i osoba z małym dzieckiem. Postacie znajdują się w różnych sytuacjach w pięciu różnych lokalizacjach, którymi mogą być na przykład: mieszkanie, supermarket z przyległą restauracją, przystanek autobusowy, plac zabaw w parku oraz ośrodek zdrowia i opieki społecznej. Każda z postaci staje przed pewnymi wyzwaniami. Aby pomóc postaci w rozwiązywaniu wyzwań, gracz musi wykonywać zadania, takie jak odpowiadanie na pytania, granie w quizie lub przenoszenie przedmiotów. Postać udziela graczowi informacji zwrotnej i odpowiednio go nagradza. Przyjemność z gry i chęć rozwiązywania poziomów w celu uzyskania ogólnego certyfikatu eksperta przyciąga gracza do kontynuowania i ukończenia gry.
- Metodologia warsztatów i podręcznik trenera. Aby zwiększyć efekt nauki, gra może być rozgrywana podczas warsztatów z udziałem trenerów lub coachów.

PRZECZYTAJ KARTĘ INFORMACYJNĄ

# CO ZROBILIŚMY DO TEJ PORY?

## BIG MA NA CELU PROMOWANIE WŁĄCZENIA SPOŁECZNEGO POPRZEZ WIRTUALNĄ GRĘ

SHINE 2Europe zgromadził architektów, projektantów, administratora szpitala i kilku urzędników państwowych z różnych służb, aby zweryfikować scenariusze wirtualnej gry, której głównym tematem jest włączenie społeczne.



### DRUGIE WARSZTATY ONLINE Z PROJEKTOWANIA GRY

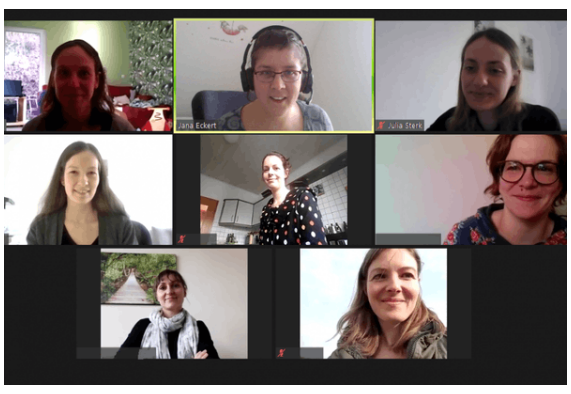
10 czerwca 2021 roku w Niemczech odbyły się drugie warsztaty online na temat projektowania gry, prowadzone przez niemieckiego partnera projektu, organizację ISIS. Celem warsztatów było zbadanie i przedyskutowanie pomysłów na sceny rozgrywające się na przystanku autobusowym.

### BIG ZAPREZENTOWANO NA INTERACTIONS SYMPOSIUM W PORTUGALII

SHINE 2Europe zaprezentował BIG ponad 200 osobom na Interactions Symposium w Portugalii, omawiając wyzwania związane ze starzeniem się w świecie cyfrowym.

### PIERWSZE WARSZTATY ONLINE Z PROJEKTOWANIA GRY

Pierwsze warsztaty online na temat projektowania gry odbyły się 19 lutego 2021 roku w Niemczech, prowadzone przez partnera projektu ISIS. Celem warsztatów było zebranie i ocena pomysłów na możliwą treść gry BIG związaną z postacią "kobieta w ciąży".



### UŻYTECZNE DANE WEJŚCIOWE DO OPRACOWANIA SCENARIUSZY BIG

Mimo Wieku otrzymał zadanie opracowania scenariuszy do gry BIG w 5 lokalizacjach z udziałem ojca z małym dzieckiem. W marcu 2021 roku odbyły się warsztaty. Celem warsztatu była dyskusja na temat wyzwań, z jakimi spotykają się szczególnie ojcowie opiekujący się małymi dziećmi. Mimo Wieku zaprosiło osoby odpowiadające profilowi postaci: mężczyzn, którzy obecnie lub w ostatnim czasie opiekowali się dzieckiem w wieku 2-5 lat.

### WARSZTATY W HOLANDII W CELU SPRAWDZENIA SCEN Z BIG GAME

Na Uniwersytecie Nauk Stosowanych w Hadze zorganizowano warsztaty mające na celu ocenę i zatwierdzenie dwóch scen do gry BIG. Osoby z różnych środowisk, w tym pielęgniarki, pracownicy socjalni, nauczyciele i studenci, dyskutowali o scenach, które zostały stworzone dla różnych postaci w dwóch miejscach w grze: w parku i supermarkecie.

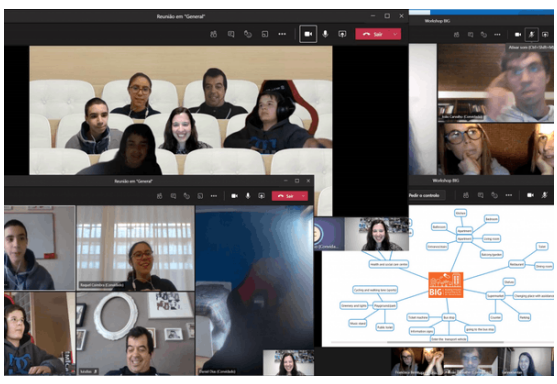
### STUDENCI ZOSTALI ZAANGAŻOWANI DO ZAPOZNANIA SIĘ Z DOŚWIADCZENIAMI OSÓB Z DEMENCJĄ I OSÓB STARSZYCH Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIĄ FIZYCZNĄ

Studenci z różnych specjalności z Uniwersytetu Nauk Stosowanych w Hadze pomagali w zbieraniu doświadczeń osób cierpiących na demencję. Wśród nich byli studenci pielęgniarstwa oraz studenci kierunków technicznych. Przeprowadzono wywiady z osobami cierpiącymi na demencję oraz ich nieformalnymi opiekunami. Studenci zauważyli, jak nieformalni opiekunowie mogą odczuwać obciążenie emocjonalne oraz jak osoby z demencją mogą doświadczać trudności związanych z tym, że ludzie mówią o nich bez nich.

### WARSZTATY Z NASTOLATKAMI

SHINE 2Europe przeprowadziła dwa warsztaty z nastolatkami, aby lepiej zrozumieć ich potrzeby w ramach projektu BIG Game - Building Inclusive Environments for All Generations.

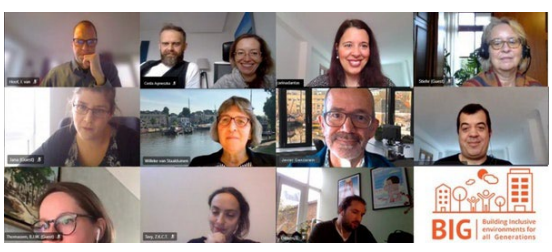
Będąc w zamknięciu, najbardziej brakuje im miejsca, gdzie mogliby przebywać ze swoimi przyjaciółmi!



## KIEDY SIĘ SPOTKALIŚMY?

### BIG SPOTKANIE INAUGURACYJNE

Spotkanie inauguracyjne projektu BIG odbyło się online 3 grudnia 2020 r. z udziałem wszystkich partnerów projektu.



## KIM JESTEŚMY?

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.